



EHBA

2018

Regolamento

Revisione 2806

Indice

Sezione 1: Squadre, giocatori, equipaggiamento.....	3
Sezione 2: Campo da gioco.....	6
Area di Porta: Diagrammi.....	9
Sezione 3: Ufficiali di gara.....	10
Sezione 4: Giocare la palla.....	15
Sezione 5: Meccanismi di Gioco.....	17
Sezione 6: Infrazioni.....	25
Sezione 7: Penalità.....	34
Sezione 8: Procedure di penalità.....	37

Sezione 1: Squadra, giocatori ed equipaggiamento

1.1. Dimensioni della squadra

1.1.1. Formato 3 contro 3

1.1.1.1. Ci sono tre giocatori per squadra.

1.1.2. Formazione a Squadra (Squad Format)

1.1.2.1. Possono esserci da quattro (4) a sei (6) giocatori per squadra.

1.1.2.1.1. Una squadra può avere un massimo di 5 giocatori disponibili in una partita

1.1.2.1.1.1. I giocatori devono essere selezionati ed indicati al Game Assistant prima dell'inizio della partita

1.2. Capitani delle squadre

1.2.1. Le squadre devono eleggere un giocatore che farà da capitano durante la partita

1.2.2. Se il capitano viene espulso dal gioco, la squadra dovrà delegare il compito ad un altro giocatore ed informare il Game Assistant.

1.2.3. Il capitano ha la responsabilità di trasmettere tutte le comunicazioni dagli Ufficiali di gara ai membri della sua squadra.

1.2.4. I capitani interagiscono con l'Arbitro Principale durante le interruzioni, sostituzioni, controversie di penalità, equipaggiamento e altri casi di ragionevole dubbio.

1.2.4.1. Ai capitani non è permesso interagire con l'Arbitro durante la partita o fuori dal campo.

1.3. Equipaggiamento

1.3.1. Uniformi

1.3.1.1. Le squadre devono indossare un'uniforme dello stesso colore che sia in contrasto con quella della squadra avversaria.

1.3.1.2. Se richiesto dall'Arbitro, le squadre devono cambiare l'uniforme principale con la seconda maglia prima dell'inizio della partita.

1.3.1.2.1. Se una squadra non ha la seconda uniforme, potrebbe venire richiesto di indossare un gilet.

1.3.2. Equipaggiamento di sicurezza

1.3.2.1. I giocatori devono indossare un casco sportivo omologato quando sono in campo.

1.3.2.2. Guanti, parastinchi, ginocchiere, visiere a gabbia e altri indumenti protettivi non sono

obbligatorie ma vengono raccomandati.

1.3.3. Mallets (mazza)

1.3.3.1. Shaft (asta)

1.3.3.1.1. Lo shaft dev'essere fatto di un materiale resistente che non si scheggi o frantumi durante quello che è considerato il normale gioco.

1.3.3.1.2. L'impugnatura della mazza dev'essere incastrata o sigillata.

1.3.3.1.3. Lo shaft non deve sporgere attraverso il fondo della testa del mallet.

1.3.3.2. Testa del mallet

1.3.3.2.1. La testa del mallet dev'essere fatta di un materiale che non si frantumi, rompa o si logori dando origine a un lato affilato.

1.3.3.2.2. Il mallet deve avere una forma allungata e presentare solo due estremità.

1.3.3.2.3. La testa del mallet dev'essere fissata in sicurezza all'asta (shaft).

1.3.3.2.4. La lunghezza massima non può superare i $150 \pm 1.0\text{mm}$.

1.3.3.2.5. Il diametro esterno non può superare i $65 \pm 0.5\text{mm}$.

1.3.3.2.6. Il diametro esterno dei buchi nella testa del mallet non deve superare i $58 \pm 0.5\text{mm}$.

1.3.3.3. Impugnatura

1.3.3.3.1. Il mallet deve avere un qualche tipo di impugnatura che permetta ai giocatori di tenere saldamente l'asta.

1.3.4. Biciclette

1.3.4.1. Tutte le bici devono avere almeno un meccanismo di frenata a mano.

1.3.4.2. Il manubrio deve avere una lunghezza massima di $700 \pm 10\text{mm}$, includendo l'impugnatura e i tappi.

1.3.4.2.1. Il manubrio dev'essere fissato e tappato.

1.3.4.3. Tutti i bordi taglienti devono essere rimossi o coperti.

1.3.4.3.1. I freni a disco devono essere coperti.

1.3.4.3.2. Tutti gli ingranaggi e le maglie delle catene devono essere coperti o protetti per non essere esposti.

1.3.4.3.3. Le fascette non devono avere bordi taglienti.

1.3.4.3.4. Filettature di bulloni e assi esposte devono essere limitate o coperte.

1.3.4.3.5. Passaggi di cavi, v-brake posts e qualunque altro accessorio fissato al telaio deve essere

rimosso o coperto.

1.3.4.3.6. Tutte le parti coperte delle bici devono essere approvate dall'arbitro.

1.3.4.4. Non possono esserci portapacchi, parafangi, portaborraccia o qualunque altro accessorio che possa ostacolare il passaggio della palla.

1.3.4.4.1. Copricerchi, copri dischi e copricatena sono permessi.

Sezione 2: Strutture di gioco (Game Facilities)

2.1. Campo

2.1.1. Dimensioni

2.1.1.1. Il campo non dev'essere largo più di $45 \pm 0.5\text{m}$ per $25 \pm 0.5\text{m}$ e non più piccolo di $35 \pm 0.5\text{m}$ per $18 \pm 0.5\text{m}$.

2.1.2. Tavole/assi/bordi

2.1.2.1. il campo dev'essere delimitato da un perimetro solido e tenuto insieme in modo sicuro.

2.1.2.2. Le tavole del perimetro devono essere alte almeno $1.2 \pm 0.2\text{m}$.

2.1.2.2.1. In caso di tavole più basse, l'arbitro può decidere di implementare regole aggiuntive riguardanti il contatto fisico e le palle fuori campo.

2.1.2.3. Nel perimetro non possono esserci spazi vuoti dove possano passare la palla o parti del corpo dei giocatori.

2.1.3. Porte

2.1.3.1. Formazione 3 contro 3 (3v3 Format)

2.1.3.1.1. Dev'esserci almeno un ingresso nel campo.

2.1.3.1.1.1. Se sono disponibili due ingressi, devono essere simmetrici alla linea centrale del campo.

2.1.3.2. Formazione a squadra (Squad Format)

2.1.3.2.1. Devono esserci almeno due ingressi nel campo, simmetrici alla linea centrale.

2.1.3.2.2. Verrà marcato un arco di $3 \pm 0.25\text{m}$ dal centro di ogni porta e ci si riferisce a questo spazio come all'area di transizione dei giocatori.

2.1.4. Linee

2.1.4.1. Tutte le linee devono avere uno spessore massimo di 5cm.

2.1.4.2. Il campo verrà segmentato su tutta la lunghezza in tre punti:

- Metà campo o linea centrale
- Le due linee di porta

2.1.4.2.1. Il punto centrale della linea di metà campo verrà marcato per posizionare la palla

all'inizio del gioco.

2.1.4.3. Le linee di porta devono essere parallele al tabellone (backboard) e 3-4.5m da questo, a seconda delle dimensioni del campo.

2.1.4.3.1. Le linee di porta non possono essere lontane meno di $29 \pm 0.5\text{m}$ l'una dall'altra

2.1.4.4. Le linee di porta devono essere segnate per posizionare l'apertura della porta. Questa va centrata rispetto all'ampiezza del campo, in questo modo si delinea quello che è definito lo specchio della porta.

2.1.4.4.1. Lo specchio della porta dev'essere vincolato da due linee perpendicolari che si estendono di $10 \pm 1\text{cm}$ verso il centro del campo e $20 \pm 1\text{cm}$ dietro la porta.

2.1.4.4.2. Queste linee verticali devono coincidere con le dimensioni delle porte usate, prendendo l'interno dei pali come riferimento.

2.1.5. Area di Tap-in

2.1.5.1. Saranno tracciate due linee sui bordi di entrambi i lati del campo e saranno considerate l'area di "Tap-in"

2.1.5.2. Le linee verranno disegnate a $0.75 \pm 0.10\text{m}$ dal centro di ogni lato.

2.1.6. Area di porta (Crease)

2.1.6.1. Verrà marcata un'area davanti alla rete e verrà definita il Crease/area di porta

2.1.6.2. La dimensione dell'area di porta deve essere un semicerchio di $3 \pm 0.1\text{m}$ dal centro dell'apertura della porta, tagliato a $1.25 \pm 0.1\text{m}$ dall'esterno di ogni marcatore dello specchio della porta. Vedi diagramma 1 .

2.1.6.2.1. L'area di porta/crease può essere disegnata con linee rette, come nel diagramma 2.

2.2. Le porte

2.2.1. Le porte devono avere le reti.

2.2.2. Le porte devono avere una traversa fissa posizionata sopra la Linea di porta.

2.2.3. Le porte vanno posizionate una di fronte all'altra, nelle posizioni designate dalle linee di porta.

2.2.4. Lo specchio della porta è largo $185 \pm 5\text{cm}$, misurato dall'interno dei pali.

2.2.5. Lo specchio è alto $90 \pm 5\text{cm}$, misurato dal suolo alla base della traversa.

2.2.6. La porta è profonda $80 \pm 15\text{cm}$, misurata dal centro delle linee di porta.

2.3. Le palle

2.3.1. Devono essere del diametro di $67 \pm 2\text{mm}$.

2.3.2. Il peso dev'essere di $70 \pm 5\text{g}$.

2.3.3. Devono essere di un materiale resistente agli urti e con poco rimbalzo.

2.3.3.1. La durezza del materiale deve corrispondere alla sua ottimale resistenza alle temperature.

Technical drawing of a dome structure. The dome is shaded gray and has a semi-circular top. The total width of the dome is 435. The height from the base to the top of the dome is 300. The base of the dome is divided into three sections: 125 on the left, 185 in the middle, and 125 on the right. The total width of the base is 300-450. The height of the base is approximately 210.

Technical drawing of a goalmouth showing dimensions:

- Overall width: 435
- Goalmouth width: 185*
- Goalmouth height: 300
- Goal area height: 200
- Goal area width: 125 (on each side of the goalmouth)
- Goal area depth: 185
- Goal area depth range: 300-450

* Same size as goalmouth

Sezione 3: Arbitraggio/Ufficiali di gara (Game Officials)

3.1 Ufficiali di gara (Officials)

3.1.1 Un torneo richiede un Capo Arbitro(Head Referee) che viene designato dagli organizzatori dell'evento e comunicato ai giocatori all'inizio della gara.

3.1.2 Una partita ha bisogno dei seguenti Ufficiali di gara:

- Arbitro principale (Main Referee)
- Giudici di porta (Goal Judges) (2)
- Assistente di gioco (Game assistant)
- Assistente arbitrale (Assistant Referee)

3.1.2.1 Uno degli arbitri viene designato come quello principale che dirige il gioco e viene comunicato ad ogni squadra prima di iniziare la gara.

3.1.2.2 I Giudici di porta (Goal Judges) vengono nominati e approvati dall'arbitro prima dell'inizio.

3.1.2.2.1 I Giudici di porta (Goal Judges) sono visivamente distinguibili dagli spettatori.

3.1.2.3 La presenza di un assistente arbitrale (Assistant Referee) non è obbligatorio ma consigliato.

3.1.2.3.1 Se gli assistenti non sono disponibili l'arbitro ne assume le responsabilità e i doveri.

.

3.2 Equipaggiamento

3.2.1 Gli organizzatori dell'evento devono fornire agli ufficiali di gara:

- Cronometro
- Fischietto
- Tabellone
- Bandiere, cappelli o gilet (2) per i Goal Judges
- Penna e carta
- Bike check stickers, nastro o marcatori simili
- Gilet per i giocatori

3.3 Collocazione

3.3.1 Arbitro principale (Main Referee)

3.3.1.1 L'arbitro e gli assistenti di gara devono posizionarsi a metà campo, con una visuale diretta e non ostruita, preferibilmente dall'alto.

3.3.2 Assistenti di Gara/gioco (Game assistant)

3.3.2.1 Gli assistenti di gara devono posizionarsi vicino all'arbitro ad una distanza che renda agevole la comunicazione.

3.3.3 Assistente arbitrale (Assistant Referee)

3.3.3.1 L'assistente arbitrale deve posizionarsi dall'altra parte del campo per aiutare a segnalare azioni che sono difficili da vedere per l'arbitro, altrimenti si posizionerà proprio accanto a lui allo scopo di seguire l'azione sulla palla e lontano da questa, a seconda delle necessità del gioco.

3.3.4 Giudici di porta (Goal Judges)

3.3.4.1 i giudici di porta devono posizionarsi leggermente verso la metà campo, vicini alla linea di porta e sul lato opposto dell'arbitro con una vista chiara e non ostacolata dello specchio della porta, preferibilmente dall'alto.

3.3.4.1.1 Se questa posizione non è possibile, devono trovarsi dietro la rete o leggermente di lato, a seconda di dove si ha una visione migliore dello specchio della porta e che sia approvata dall'Arbitro.

3.4 Compiti

3.4.1 Capo Arbitro

3.4.1.1 Il Capo Arbitro supervisiona la corretta applicazione del regolamento da parte degli altri Ufficiali.

3.4.1.1.1 Il Capo arbitro non può annullare le decisioni prese dall'arbitro principale durante la partita.

3.4.1.2 Il capo degli arbitri deve fornire una copia del regolamento corrente che serva da riferimento.

3.4.1.2.1 È responsabilità del Capo Arbitro spiegare il regolamento ai giocatori e agli altri Ufficiali di gara.

3.4.1.3 Il Capo arbitro controlla l'equipaggiamento dei giocatori prima dell'inizio dell'evento per determinarne la sicurezza in conformità con il punto 2.3.

3.4.1.3.1 Può essere aiutato dagli altri ufficiali nel controllare l'attrezzatura.

3.4.1.4 Il punteggio delle partite finite in forfait è definito e annunciato all'inizio del torneo.

3.4.2 Arbitro Principale (Main Referee)

3.4.2.1 L'arbitro principale mantiene il pieno controllo del gioco, facendo rispettare al meglio le regole.

3.4.2.1.1 È responsabilità dell'arbitro principale appurare la gravità di tutte le infrazioni e dichiarare le penalità elencate nella Sezione 7 così da rettificare eventuali svantaggi competitivi.

3.4.2.2 L'arbitro principale ispeziona l'equipaggiamento dei giocatori prima della partita e procede come indicato nel punto 5.12. se l'equipaggiamento non è considerato sicuro.

3.4.2.3 L'arbitro principale segnala l'inizio e la fine della partita come indicato nei punti 5.1 e 5.5.

3.4.2.4 Segnala tutte le interruzioni e le riprese di gioco come indicato in 5.3 e 5.4.

3.4.2.5 Segnala tutte le infrazioni come da Sezione 6.

3.4.3 Giudici di porta (Goal Judges)

3.4.3.1 Giudici di porta devono segnalare i goal realizzati sul loro lato del campo come da punto 3.5.2.1.

3.4.3.2 I giudici di porta devono comunicare quello che nella loro prossimità sembra una penalità come indicato nel punto 3.5.2.3.

3.4.3.2.1 Il giudice di porta deve prepararsi a fornire un'altra prospettiva all'arbitro Principale riguardo potenziali punti o penalità.

3.4.3.2.2 Le interazioni con l'Arbitro Principale sono strettamente consultative, la decisione finale spetta all'arbitro.

3.4.3.3 È loro compito rimettere le porte nella giusta posizione se vengono spostate o rovesciate durante il gioco.

3.4.3.3.1 Se il campo non consente l'accessibilità ai Giudici di porta, l'arbitro principale deve delegare tali responsabilità ad altri volontari.

3.4.3.3.2 Se non è disponibile un accesso al campo, ai giocatori è richiesto di rimettere le reti nella posizione corretta.

3.4.3.4 I giudici di porta devono segnalare secondo il punto 3.5.2.4 false partenze/intoppi al torneo come in 5.2.1.1.

3.4.3.5 I Giudici di porta possono segnalare un timeout che è sfuggito all'arbitro principale,

l'assistente di gioco o all'assistente arbitrale.

3.4.4 Assistente di gioco (Game Assistant)

3.4.4.1 L'assistente di gara tiene il tempo ed ha la responsabilità di far partire e interrompere il cronometro.

3.4.4.2 L'assistente di gioco cronometra il tempo delle penalità di un giocatore che è stato temporaneamente escluso dal gioco.

3.4.4.2.1 L'assistente di gioco ha la responsabilità di far sapere ai giocatori temporaneamente esclusi dal gioco quando possono rientrare.

3.4.4.3 Tiene un registro di gioco cartaceo.

3.4.4.4 Il registro di gioco (Game Log) contiene le seguenti informazioni:

- I goal per ogni squadra.
- Le penalità di ogni giocatore.

3.4.4.4.1 Un organizzatore dell'evento può richiedere in aggiunta anche:

- Il tempo in cui stato segnato un goal ed è stata chiamata una penalità
- Il nome del marcatore della squadra

3.4.4.5 Se è presente un timer e un tabellone visibile ai giocatori, l'assistente di gioco si occupa di far partire il tempo, fermarlo e aggiungere i goal.

3.4.4.6 Dichiara ad alta voce il tempo di gioco ad intervalli periodici e anche nelle seguenti situazioni:

- dopo un goal
- metà del gioco/intervallo
- ripresa del gioco
- due minuti dalla fine
- su richiesta dei giocatori

3.4.4.6.1 Dopo l'avvertimento di due minuti, chiama anche i sessanta secondi, trenta secondi, dieci secondi e un countdown da 5 secondi a 1.

3.4.5 Assistente Arbitrale (Assistant Referee)

3.4.5.1 L'assistente arbitrale può segnalare quello che ritiene una penalità secondo il punto 3.5.3.1.

3.4.5.1.1 Dev'essere preparato a fornire una prospettiva all'arbitro riguardo qualunque potenziale punto o penalità.

3.4.5.1.2 Le interazioni con l'Arbitro sono strettamente consultive, la decisione finale spetta all'Arbitro principale.

3.4.5.2 L'assistente arbitrale può segnalare un timeout (come indicato in 3.5.3.2) che non è stato sentito dall'Arbitro principale e dall'Assistente di gioco.

3.5 Gestì manuali

3.5.1 Arbitro

3.5.1.1 Inizio di gioco– Alza il braccio in alto e lo fa cadere appena fischiato.

3.5.1.2 Ripresa di gioco – Stende un braccio in avanti con il palmo rivolto verso l'alto per indicare che il gioco può iniziare.

3.5.1.3 Penalità di ritardo/Vantaggio – Solleva il braccio in alto

3.5.1.4 Possesso di palla dopo un interruzione– Tende un braccio in direzione della squadra che riprenderà con la palla.

3.5.2 Giudice di porta

3.5.2.1 Goal segnato – Solleva il braccio in alto

3.5.2.1.1 Alza la bandiera, se è disponibile.

3.5.2.2 Goal non valido (Missed shot) –Incrocia le braccia davanti e le apre all'esterno in un movimento continuo.

3.5.2.3 Falsa partenza/Infrazione – Alza un braccio in alto e con l'altro indica il giocatore che ha commesso l'infrazione.

3.5.2.3.1 Se è disponibile una bandiera, il Giudice la alza e stende l'altro braccio di lato.

3.5.2.4 Timeout – Disegna una "T" con entrambe le braccia.

3.5.3 Assistente Arbitrale

3.5.3.1 Infrazione – Alza un braccio e con l'altro indica il giocatore che ha commesso l'infrazione.

3.5.3.2 Timeout – Disegna una "T" con entrambe le braccia.

Sezione 4: Ball Play/Gioco della palla

4.1. Possesso di palla

4.1.1. Possiede la palla il giocatore che ha eseguito l'ultimo tocco intenzionale e controllato sulla palla con il mallet. Ci si riferisce a lui come al portatore di palla.

4.1.1.1. Nessun giocatore possiede la palla, o il possesso è forfait nei seguenti casi:

- La palla si muove a circa 3 metri di distanza dal portatore di palla
- La palla si muove così velocemente in prossimità di un giocatore che questi non può eseguire più di un tocco controllato sulla palla libera
- Il portatore non ha la possibilità di giocare la palla

4.1.1.2. Il possesso non è perso dal Portatore se un tocco intenzionale sulla palla da un avversario non ostacola l'abilità del Portatore di continuare a giocare la palla con il mallet e la sua prossimità alla palla resta approssimativamente nei 3 metri.

4.2. Colpire la palla (Shooting)

4.2.1. Un tiro è definito come un urto elastico tra la parte/spalla finale della testa del mallet e la palla

4.2.2. Dirigere intenzionalmente la palla per mezzo di un contatto con qualunque parte del corpo o della bici non è un tiro.

4.2.3. Uno 'shuffle', 'ball-joint', 'scoop' or 'carry', come indicato da 4.3 fino a 4.6 non è un tiro.

4.2.4. Qualunque contatto con lo shaft del mallet non è un tiro.

4.2.5. Una palla deviata da una superficie o equipaggiamento che viene da un'azione che non è stata tirata non è considerata un tiro.

4.3. Shuffling

4.3.1. E' definito shuffle qualunque contatto tra la parte più lunga della testa del mallet e la palla.

4.4. Ball-Jointing

4.4.1. E' definito Ball-jointing quando si fa pressione sulla palla usando qualunque foro o superficie concava della testa del mallet allo scopo di trascinarla sulla superficie del campo.

4.4.2. Ball-jointing è permesso in qualunque punto del campo per un tempo limitato di 2 secondi.

4.5. Scooping

4.5.1. Si ha uno Scoop quando si manovra la palla a coppa in un buco del mallet usando la forza centripeta per tenere la palla nel buco.

4.5.2. lo Scooping è permesso al di sotto dell'altezza del manubrio del giocatore o dell'avversario se questo è vicino approssimativamente 3m come in 6.4.3.3.

4.5.3. Lo scooping è permesso per non più di 3 cambi di direzione.

4.6. Carrying

4.6.1. É definito Carrying supportare la palla con la testa del mallet, con la forza di gravità che tiene la palla alla testa del mallet

4.6.2. Il Carrying non è permesso.

4.7. Grabbing

4.7.1. Il Grabbing si ha quando si usa la mano per afferrare la palla.

4.7.2. il Grabbing non è permesso.

4.7.2.1. Un giocatore può usare entrambe le mani per fermare la palla fuori dall'area ma deve immediatamente lasciare la palla nel punto in cui è stata fermata.

4.8. Slapping

4.8.1. Reindirizzare intenzionalmente o dare impulso alla palla con le mani o i piedi è slapping.

4.8.2. Lo Slapping non è permesso.

4.8.2.1. Un giocatore difensivo all'interno della propria area di porta può usare le mani per reindirizzare la palla ma non la può afferrare, è il caso di una palla volante sotto l'altezza delle spalle.

Sezione 5: Meccanismo di Gioco (Game Mechanics)

5.1. Inizio del gioco (Start of the Game)

5.1.1. Le squadre si preparano a giocare come da 5.2.

5.1.2. L'arbitro chiede ad ogni squadra se è pronta. Il capitano della squadra deve dare una chiara conferma o declinare.

5.1.2.1. I capitani delle squadre possono confermare alzando la mano o declinare tenendo il braccio teso e facendolo ondeggiare da una parte all'altra.

5.1.3. Quando entrambi i capitani segnalano di essere pronti, L'arbitro alza le mani e fischia facendo contemporaneamente cadere la mano per segnalare l'inizio.

5.1.3.1. L'assistente di gioco fa partire il cronometro al momento del fischio.

5.1.3.2. Le squadre possono gareggiare per il possesso di palla.

5.2. Il Joust (The Joust)

5.2.1. Ogni squadra si posiziona dalla propria parte del campo; I giocatori stazionano sulle biciclette con la ruota posteriore che tocca il bordo campo alle spalle della porta.

5.2.1.1. Si ha una Falsa Partenza quando un giocatore lascia il bordo prima del fischio di inizio del gioco.

5.2.1.1.1. Il giudice di gara deve segnalare una Falsa Partenza come indicato al punto 3.5.2.3 se qualunque giocatore lascia il bordo campo prima del fischio.

5.2.1.1.2. Un vantaggio risultante dalla squadra che ha commesso la Falsa Partenza si tradurrà in una penalità e il possesso di palla è concesso alla squadra che ha perso il joust.

5.2.2. I giocatori che gareggiano devono avere il mallet sullo stesso lato della bici.

5.2.2.1. Di default, il joust sarà dal lato destro.

5.2.2.2. Le squadre possono accordarsi per un joust sul lato sinistro ma bisogna informare l'Arbitro prima dell'inizio del gioco.

5.2.2.2.1. In caso di disaccordo, il lato del joust sarà determinato da quello con cui la maggioranza dei giocatori tiene il mallet.

5.2.2.3. In un joust dal lato destro, i giocatori devono correre sul lato sinistro del loro avversario

quando si incontrano.

5.2.3. Un solo membro per squadra può torneare (partecipare al joust).

5.2.3.1. I giocatori che torneano devono mantenere la retta fino a quando un giocatore entra in contatto con la palla.

5.2.3.2. Qualunque giocatore che corre verso la palla con un ritmo costante viene ritenuto a gareggiare per il joust.

5.2.3.2.1. I giocatori non possono smettere di partecipare al joust una volta che sono approssimativamente a 3 metri dalla palla.

5.2.3.3. Tutti gli altri giocatori non possono gareggiare per il possesso di palla o posizionarsi nella traiettoria di un giocatore che concorre per il joust almeno fino a quando il possesso non è stabilito o entrambi i giocatori in corsa per il joust non falliscono nel guadagnare la palla perché l'hanno superata.

5.3. Interruzione di gioco

5.3.1. L'arbitro segnala l'interruzione di gioco fischiando.

5.3.1.1. Una volta che l'arbitro segnala l'interruzione, il gioco deve fermarsi indipendentemente dalle circostanze.

5.3.2. Il gioco può essere interrotto per le seguenti ragioni:

- Goal
- Penalità
- Palla fuori campo
- Infortunio
- Porta spostata
- Time-out
- Equipaggiamento non sicuro

5.3.3. Le squadre devono fermare il gioco e tornare nella propria metà campo entro 10 secondi dal fischio.

5.3.4. 3v3 format

5.3.4.1. L'assistente deve fermare il cronometro ogni volta che c'è un'interruzione di gioco.

5.3.5. Formazione a squadra

5.3.5.1. Il cronometro non viene fermato se non in caso di:

- Infortunio
- Time-outs

5.3.5.1.1. Durante gli ultimi 2 minuti della partita, l'assistente di gioco ferma il cronometro ad ogni interruzione di gioco.

5.4. Ripresa del gioco

5.4.1. L'arbitro sollecita una conferma visiva o verbale che la squadra senza il possesso di palla è pronta a riprendere il gioco.

5.4.1.1. L'arbitro può fischiare brevemente due volte per sollecitare la conferma della squadra.

5.4.1.2. Se la squadra che non ha la palla non comunica di essere pronta entro 10 secondi viene dichiarata una penalità di ritardo come indicato in 6.1.1.

5.4.2. Dopo la conferma, l'arbitro indica che il gioco riparte come nel punto 3.5.1.2 e annuncia “10 secondi all'incrocio”

5.4.2.1. Se la squadra che ha la palla non inizia entro 10 secondi da quando l'altra squadra ha confermato di essere pronta, il team che non ha il possesso può iniziare a superare la metà campo.

5.4.2.1.1. L'arbitro segnala “Inizio del gioco” (game on).

5.4.2.1.2. L'assistente fa ripartire il cronometro.

5.4.3. Il gioco inizia e il cronometro parte quando la palla o i giocatori della squadra che hanno il possesso superano la metà campo.

5.4.3.1. L'arbitro indica l'inizio del cronometro annunciando “game on” (in italiano “polo”?)

5.4.3.2. I giocatori della squadra che non hanno il possesso non possono affrontare l'altra squadra prima che inizi il gioco.

5.5. Fine del gioco

5.5.1. Il cronometro ufficiale di gioco indica la fine della partita.

5.5.2. L'arbitro segnala la fine del gioco con due fischi lunghi.

5.6. Punteggio

5.6.1. Goal

5.6.1.1. Si guadagna un punto quando la palla attraversa completamente la linea di porta dopo un tiro come definito in 4.2.

5.6.1.1.1. Un tiro successivamente può deviare su una qualunque superficie ad eccezione del lato lungo della testa del mallet di un giocatore avversario o della mazza del mallet di un giocatore

avversario prima di attraversare la linea di porta ed essere considerato valido.

5.6.1.2. Il Goal Judge segnala un goal come in 3.5.2.1. e il gioco riparte come nel punto 5.4.

5.6.2. Goal non validi (Invalid Goals)

5.6.2.1. Non si fa punto se la palla attraversa la linea di porta da un'azione di un giocatore in attacco che non ha tirato.

5.6.2.2. Non viene assegnato punto nelle seguenti situazioni:

- Qualunque palla che superi la linea di porta dopo un fischio.
- Qualunque azione sulla palla che avvenga prima che il gioco abbia inizio come nel punto 5.4.3.
- Un giocatore in attacco commette un'infrazione prima che il tiro superi la linea di porta.

5.6.2.3. Il giudice di porta segnala un goal non valido come indicato in 3.5.2.2.

5.6.2.4. La squadra offensiva perde il possesso della palla e il gioco ricomincia come nel punto 5.4.

5.6.3. Autogol

5.6.3.1. Il punto viene assegnato alla squadra avversaria quando l'azione sulla palla da parte di un giocatore fa oltrepassare la linea della porta che sta difendendo.

5.6.3.2. Il giudice segnala un autogol come nel punto 3.5.2.1. e il gioco riprende come nel punto 5.4.

5.7. Palla fuori dal gioco

5.7.1. Fuori campo

5.7.1.1. Una palla è fuori quando lascia il campo o quando rimbalza su qualunque oggetto oltre i bordi/tavole

5.7.1.1.1. Il possesso di palla è perso dalla squadra che ha avuto l'ultimo tocco, incluso la deviazione sul corpo o la bici di un giocatore.

5.7.2. Palla bloccata (Lodged ball)

5.7.2.1. Una palla è considerata bloccata quando è incastrata, intrappolata oppure bloccata nell'equipaggiamento di un giocatore o nel campo.

5.7.2.1.1. Il possesso in questo caso è perso dalla squadra che ha la palla incastrata nell'equipaggiamento.

5.7.2.1.2. Il possesso viene perso dalla squadra che ha eseguito l'ultimo tocco sulla palla, incluso il rimbalzo su una parte del corpo o la bici di un giocatore se la palla è bloccata nella struttura del

campo.

5.8. Infortunio

5.8.1. L'interruzione del gioco per l'infortunio di un giocatore è chiamato a discrezione dell'arbitro, deve determinare se la situazione ha bisogno di immediate attenzioni.

5.8.1.1. Non c'è un limite di tempo definito all'interruzione di gioco in caso di infortunio.

5.8.1.2. I giocatori non sono tenuti a tornare nella propria metà campo come indicato nel punto

5.3.3 se riguarda la sicurezza o il benessere di un giocatore, in quel caso possono assistere il giocatore infortunato.

5.8.2. Il possesso ritorna alla squadra che ce l'aveva al momento dell'interruzione a meno che non è stata dichiarata una penalità dall'arbitro.

5.8.3. Il gioco riprende come nel punto 5.4 dopo il recupero del giocatore infortunato o l'entrata in campo di un giocatore in sostituzione come indicato in 5.9.

5.9. Sostituzione di un giocatore

5.9.1. Formazione 3 contro 3 (3v3 Format)

5.9.1.1. Una squadra può rivolgersi all'arbitro per sostituire un giocatore in caso di infortunio o altre circostanze eccezionali durante il corso del gioco o tra le partire.

5.9.2. Formazione a squadra (Squad Format)

5.9.2.1. Una squadra non può sostituire i giocatori durante il gioco.

5.9.2.2. Una squadra non può rivolgersi all'arbitro per sostituire un giocatore fino a quando ha meno di 4 giocatori non infortunati che possono giocare.

5.9.3. Procedura generale per la sostituzione

5.9.3.1. I giocatori sostituiti perdono la possibilità di essere scelti per giocare in qualunque altro team durante il torneo.

5.9.3.2. Gli unici giocatori eleggibili per la sostituzione sono quelli che non sono entrati nel torneo oppure giocatori che sono già stati eliminati precedentemente in un girone della gara.

5.9.3.3. Una riserva può essere sostituita solo dal membro originario della squadra oppure in caso di un altro infortunio.

5.9.3.3.1. Qualora un giocatore originale si riunisca alla squadra dopo una sostituzione, la squadra perde la possibilità di una seconda sostituzione per quel giocatore.

5.9.3.3.2. in caso di ulteriori infortuni o inabilità del giocatore a continuare portano la squadra a proseguire senza il giocatore per il resto del torneo.

5.9.3.4. Alla squadra viene concessa una ragionevole quantità di tempo – non superiore ai 5 minuti – per trovare un rimpiazzo che venga approvato dal Capo Arbitro.

5.9.3.5. Se un giocatore viene espulso dal torneo la sua squadra può richiedere un sostituto solo dopo la partita in cui c'è stata l'espulsione.

5.10. Timeout - Pausa

5.10.1. A una squadra sono concessi due timeout per partita della durata di due minuti ciascuno.

5.10.1.1. I timeout possono essere richiesti consecutivamente se occorre.

5.10.1.1.1. Una squadra che non è pronta a giocare nei 10 secondi di tempo limite dopo i 2 minuti di pausa, se disponibili, viene chiamato il secondo timeout per estendere l'interruzione di gioco.

5.10.2. Durante tutte le interruzioni di gioco, ogni squadra può chiamare una pausa per allungare il limite di 10 secondi per la ripresa del gioco.

5.10.2.1. La squadra che ha il diritto di palla quando il gioco riprende lo mantiene.

5.10.3. Durante l'azione, una squadra può fermare il gioco guadagnando il possesso e chiamando ad alta-voce "Timeout" rivolgendosi all'arbitro.

5.10.3.1. La squadra perde il possesso di palla, (Orig. "The team forfeits possession to the opponent,")

5.10.3.1.1. I timeout richiesti durante l'azione di gioco dovuti a una palla rotta o all'infortunio di un giocatore che ha bisogno di attenzioni mediche immediate porta la squadra a mantenere il possesso di palla dopo la ripresa e non influenza l'assegnazione del timeout della sua squadra.

5.10.3.2. I giudici di porta e l'assistente dell'arbitro possono segnalare la richiesta di pausa all'arbitro come in 3.5.2.4.

5.10.4. Al termine del tempo della pausa o quando la squadra che l'ha richiesta si dichiara pronta, il gioco ricomincia come in 5.4.

5.10.5. 3v3 Format

5.10.5.1. Per i problemi meccanici causati dagli avversari che richiedono riparazione della bici di un giocatore o del suo equipaggiamento vengono concessi 5 minuti di timeout dall'arbitro.

5.10.5.1.1. Queste pause non influenzano l'assegnazione di timeout della squadra.

5.10.5.1.2. Una squadra può allungare la pausa con i timeout disponibili se ne ha bisogno.

5.10.5.1.3. La squadra che ha il diritto di palla quando il gioco ricomincia non lo perde in favore dell'avversario.

5.10.6. Squad Format

5.10.6.1. I problemi meccanici che richiedono la riparazione della bici o dell'equipaggiamento tecnico di un giocatore richiedono la sostituzione del giocatore con un altro membro della squadra senza interrompere il gioco come indicato nel punto 5.13

5.11. Porta spostata di posto

5.11.1. Se la porta si sposta, la linea di porta come in 2.1.4.4 resta a definire l'ingresso dalla palla per assegnare un punto.

5.11.1.1. L'arbitro può assegnare un punto a una squadra per un tiro deviato da una porta spostata che altrimenti avrebbe oltrepassato la linea.

5.11.2. L'arbitro può fermare il gioco se la posizione della porta si è spostata tanto da impedire al giudice di porta di determinare se un punto è stato segnato se la posizione della porta condiziona il normale gioco.

5.11.3. Una porta che si sposta per una circostanza non intenzionale non genera penalità.

5.11.4. Il possesso viene mantenuto dalla squadra che ce l'aveva prima dell'interruzione.

5.11.4.1. Se al momento dell'interruzione la palla non ce l'aveva nessuno, il gioco riprende con il joust come in 5.2.

5.11.5. Quando la porta viene rimessa nella posizione corretta dal giudice di porta come indicato in 3.4.3.3. se non interferisce con il gioco non porterà a un'interruzione.

5.11.5.1. Un giocatore in difesa nell'area di porta può sistemare un leggero disallineamento della porta nella sua posizione corretta senza interferire in alcun modo nel gioco.

5.12. Attrezzatura non sicura

5.12.1. L'arbitro può interrompere il gioco se ad un certo punto ritiene che l'equipaggiamento di un giocatore non sia sicuro.

5.12.2. Le squadre devono ricorrere al timeout per risolvere il problema o sostituire la bici.

5.12.2.1. Se il problema non può essere risolto o non c'è una bici sostitutiva nel tempo concesso, il gioco riprenderà senza il giocatore in questione e quindi con un giocatore di vantaggio per la squadra avversaria.

5.12.2.2. Il giocatore escluso può essere reintegrato in partita alla successiva interruzione di gioco.

5.12.3. L'arbitro può concedere 5 minuti di timeout per risolvere problemi dovuti a fattori esterni come nel caso di un incidente.

5.12.4. L'arbitro deve approvare l'attrezzatura del giocatore prima di far ripartire il gioco.

5.12.4.1. Nel caso in cui l'equipaggiamento non sia ritenuto sicuro dall'arbitro, il giocatore sarà escluso dal gioco fino alla risoluzione del problema.

5.13. Meccanismi di panchina – Squad Format

5.13.1. Una squadra può sostituire qualunque dei giocatori in panchina con uno dei 3 giocatori in campo entrando e uscendo attraverso la porta preposta o attraverso la propria metà campo.

5.13.2. Prima che un nuovo giocatore entri in campo, il giocatore che sta uscendo deve passare nell'area di transizione che è delimitata a $3 \pm 0.5\text{m}$ dal centro della porta della sua squadra.

5.13.2.1. Se un giocatore che entra o esce dal campo interferisce con una palla persa o con un avversario che detiene la palla durante la sostituzione, viene chiamata un'infrazione di sostituzione illecita come indicato al punto 6.1.5.

Sezione 6: Infrazioni/falli (Infractions)

6.1 Infrazioni tecniche

6.1.1 Penalità per ritardo

6.1.1.1 Una squadra ostacola la ripresa del gioco 5.4.

6.1.1.1.1 Un Fallo Personale viene automaticamente assegnato al capitano della squadra nella prima infrazione.

6.1.1.1.2 Nelle infrazioni successive viene assegnata una Penalità Minore al capitano.

6.1.1.2 Un giocatore blocca la pallina con il mallet o la bicicletta mentre è appoggiato contro il bordo del campo. Impedendo agli altri giocatori di giocare la palla.

6.1.1.3 un giocatore fa palesemente uscire la palla dal gioco.

6.1.1.4 Un giocatore sposta di proposito la posizione della porta come in 5.11.

6.1.2 Comportamento antisportivo

6.1.2.1 Il comportamento di un giocatore è considerato antisportivo secondo, e non limitatamente, i seguenti criteri:

- Generali e continuative interruzioni delle procedure di gioco.
- Eccessive proteste contro gli ufficiali di gioco.
- Attivamente coinvolto nel gioco dopo un tamponamento.
- Incapacità di uscire dopo un tamponamento, comportando un vantaggio per la propria squadra.
- Impegnare o controllare un giocatore tamponato o rendendogli l'attrezzatura più difficile da recuperare.
- Generare un vantaggio ingiusto alla propria squadra.

6.1.2.1.1 Spostare un mallet caduto a un giocatore tamponato interferendo così nel gioco non rappresenta un'infrazione da comportamento antisportivo come nel punto 6.4.8.2.2.

6.1.2.2 Un comportamento antisportivo porta a una Minore, maggiore o Penalità per cattiva condotta del giocatore.

6.1.2.2.1 Un giocatore è coinvolto in aggressioni fisiche o verbali agli ufficiali di gioco, organizzatori

dell'evento, spettatori o altri giocatori e porterà automaticamente a una penalità di cattiva condotta del giocatore.

6.1.3 Interferenza

6.1.3.1 Interferenza della bici

6.1.3.1.1 Interferenze della bici, controllare o bloccare è considerato come un uso attivo dei movimenti della bici e della posizione. Impedire bruscamente e/o bloccare continuamente un avversario che non è in possesso di palla per:

- Guadagnare una posizione difensiva o offensiva nel campo.
- Avere accesso diretto a una palla persa.
- Sfidando un giocatore in possesso di palla.

6.1.3.1.1.1 Un'interferenza della bici viene chiamata quando un giocatore che non è in possesso trattiene un avversario che non ha la palla.

6.1.3.1.2 Tutti i giocatori che non hanno la palla hanno diritto sullo spazio che occupano.

6.1.3.1.2.1 Non è assegnata una penalità se un giocatore sta occupando il suo spazio da fermo o è in movimento in una velocità prevedibile e costante quando sta eseguendo l'azione offensiva o posizione difensiva sul campo.

6.1.3.1.2.2 Uno stazionamento o una momentanea ostruzione non porta a una penalità se durante l'azione si scontrano le posizioni dei giocatori accidentalmente.

6.1.3.1.2.3 Una naturale impedenza di un avversario dovuta alla velocità non porta a una penalità.

6.1.3.1.3 Quando si concorre per una palla vagante tutti i giocatori che gareggiano per il possesso devono muoversi direttamente e naturalmente verso la palla o concederla.

6.1.3.1.3.1 Non viene assegnata penalità se il giocatore più vicino a una palla vagante utilizza lo "screen" ovvero usa l'ostruzione all'interno di 3 metri approssimativi per guadagnare la palla in sicurezza.

6.1.3.1.3.2 Viene data penalità per interferenza della bici se il giocatore che gareggia per il possesso usa l'ostruzione per permettere a un altro membro della squadra di guadagnare la palla.

6.1.3.1.4 Un giocatore che non ha la palla è in diritto di tentare uno screen al portatore di palla (Ball Carrier).

6.1.3.1.4.1 Se un giocatore che ha la palla la passa o la perde non può più essere ostruito.

6.1.3.2 Interferenza fisica

6.1.3.2.1.1 Viene chiamata un'infrazione di interferenza fisica se un giocatore dà inizio a un contatto fisico con l'avversario che non ha la palla.

6.1.3.2.1.1.1 I giocatori che lottano per una palla libera possono essere coinvolti fisicamente come in 6.3. entro 3 metri dalla palla

6.1.3.3 Interferenza del mallet (Mallet Interference)

6.1.3.3.1 Un fallo d'interferenza del mallet si verifica quando un giocatore usa la mazza per iniziare o continuare un contatto con quello dell'avversario che non ha la palla o gli impedisce di muoversi liberamente.

6.1.3.3.1.1 Il contatto tra mallet è permesso quando si gareggia per una palla libera che è nel raggio di 3 metri.

6.1.3.3.1.2 Non è penalità quando un giocatore usa il mallet per iniziare il contatto con quello di un altro giocatore per permettere a un difensore in area di prendere la palla.

6.1.4 Violazione in area

6.1.4.1 È permesso a un solo difensore di stare nell'area di porta per più di 3 secondi prima della palla/Ball Carrier.

6.1.4.1.1 Viene dichiarata una violazione in area a qualunque difensore aggiuntivo che si trovi in area per più di 3 secondi prima della palla/ball carrier.

6.1.4.2 Al momento in cui il portatore di palla o la palla entra in area, i giocatori possono entrare per giocare ad armi pari la palla.

6.1.4.3 Quando la palla esce dall'area, tutti i giocatori eccetto 1 difensore, devono uscire entro il limite dei 3 secondi.

6.1.4.3.1 Se un giocatore usa la bicicletta, il corpo o il mallet per impedire a un avversario di uscire dall'area nel limite di 3 secondi al giocatore trattenuto non viene assegnata n penalità.

6.1.4.4 Se viene commessa una violazione in area mentre un avversario non ha la possibilità di segnare, il cambio palla viene assegnato alla prima infrazione.

6.1.4.4.1 La successiva violazione porterà a una Penalità Minore indipendentemente da quale giocatore della squadra abbia commesso l'infrazione.

6.1.4.5 Se il fallo viene commesso mentre un avversario ha una evidente possibilità di segnare punto con un tiro, n passaggio o una palla libera, verrà assegnata una Penalità Minore nell'immediato momento del verificarsi dell'infrazione.

6.1.4.5.1 Successive infrazioni commesse mentre un avversario può segnare in prossimità dell'area

la penalità si trasforma in una Penalità maggiore indipendentemente da quale sia il giocatore a commettere l'infrazione.

6.1.5 Sostituzione non permessa – Squad Format

6.1.5.1 Un giocatore che sta uscendo dal campo deve avere almeno una ruota nell'area designata alla transizione intorno alla porta della squadra prima che il giocatore che entra possa superare la soglia del campo.

6.1.5.2 Durante una sostituzione, i giocatori nell'area di sostituzione intorno alla porta della squadra non possono interferire attivamente con la palla o un giocatore avversario.

6.1.5.2.1 Viene assegnata una penalità minore di sostituzione al giocatore che interferisce intenzionalmente con la palla o un avversario dall'interno dell'area di transizione durante la sostituzione.

6.1.5.3 Una palla libera che entra in contatto con un giocatore ma che non viene direzionata intenzionalmente, non porterà a una Sostituzione non permessa, indipendentemente da quale giocatore la colpisce o se entrambi i giocatori sono in campo.

6.1.5.4 Più di tre giocatori della stessa squadra in campo che sono attivamente coinvolti nel gioco porterà a una Penalità Maggiore al giocatore che per ultimo è entrato in campo.

6.1.5.4.1 La squadra penalizzata deve selezionare un altro giocatore che dovrà sedere in panchina per la durata del Vantaggio del Giocatore.

6.2 Infrazione nella gestione della bici

6.2.1 Sfiorare/tamponamento/tocco (dabbing)

6.2.1.1 Un giocatore commette dab o è tamponato quando i suoi piedi si posano su qualcosa che non è la sua stessa bici o la facciata verticale dei bordi del campo.

6.2.1.1.1 I piedi dei giocatori non devono toccare il pavimento, la porta o il corpo o l'equipaggiamento di un altro giocatore.

6.2.1.2 Un giocatore che si appoggia con una parte del corpo contro la porta per stabilità è considerato dab.

6.2.1.2.1 Il giudice di Porta segnala un dab come nel punto 3.5.2.3.

6.2.1.2.2 L'arbitro annuncia il giocatore che ha commesso dab.

6.2.1.3 La mano di un giocatore non deve afferrare nient'altro che la sua bici, il mallet o la palla come indicato in 4.7.

6.2.1.4 Trattenere, aggrapparsi o riposarsi sulla porta o sulle tavole è considerato dab.

6.2.1.4.1 Riposizionale la porta come indicato in 5.11.5.1 non è considerato dab.

6.2.1.5 Un giocatore che ha commesso dab è considerato fuori dal gioco e non può interferire col gioco usando la bici, il corpo o il mallet per impedire a un avversario di prendere la palla.

6.2.1.6 Un giocatore che ha fatto dab non può essere coinvolto nel gioco o schermato.

6.2.1.6.1 L'arbitro segnala una penalità per comportamento antisportivo come indicato in 6.1.2.1.

6.2.1.7 Un giocatore che ha fatto dab deve andare a battere il mallet sul bordo del campo nella zona prefissa per il tap-in.

6.2.1.8 Al giocatore che ha fatto dab viene concesso un tempo ragionevole per ritirarsi dall'area di gioco.

6.2.1.8.1 L'arbitro può assegnare una penalità se il "dabbatore" interferisce con il gioco portando un vantaggio alla sua squadra.

6.2.1.8.2 Se il giocatore che ha commesso dab blocca un tiro nella sua porta che diversamente avrebbe attraversato la linea di porta, l'arbitro assegna il punto alla squadra che ha tirato come indicato in 7.5.1.

6.2.2 Caduta/rovesciamento (Toppling)

6.2.2.1 Viene chiamato un Fallo di Caduta quando un giocatore si scontra o tampona un avversario durante un contatto nel quale ha toccato per prima o dopo un altro giocatore.

6.2.2.2 Un giocatore che sta perdendo l'equilibrio fa appoggiare il piede (dab) o schiantare uno o più avversari o cadendo riacquista l'equilibrio attraverso il contatto con il giocatore che ha fatto dab, in questo caso è una penalità di Tapping (toppling penalty).

6.2.3 Contatto con la bici

6.2.3.1 Un giocatore che usa, accelera o manovra la bici per iniziare un contatto con l'avversario o l'equipaggiamento dell'avversario commette un fallo di contatto con la bici.

6.2.3.1.1 Un fallo di contatto a T (T-Bone) si verifica quando un giocatore dà inizio al contatto con un avversario, andando con impeto con la ruota o il pedale contro la sua bici nella direzione del movimento.

6.2.3.1.2 Viene chiamato un fallo di contatto a Slapping (Schiaffo) Bike Contact quando un giocatore dà inizio al contatto con un avversario ruotando o svoltando (pivoting) le ruote della sua bici nell'avversario lateralmente o in rotazione.

6.2.3.1.3 Un Fallo di Sweeping (Spazzata/ramazzata) si ha quando un giocatore usa la ruota anteriore o posteriore per colpire il mallet di un giocatore che è fermamente stabilizzato e piantato

a terra.

6.2.3.1.4 Un fallo di Pedaling (pedalata) si ha se due giocatori sono fermi a stretto contatto e uno dei due usa il pedale per entrare in contatto con l'equipaggiamento dell'avversario.

6.2.3.2 Il contatto tra bici è dichiarato accidentale se due giocatori si toccano mentre entrambi sono in corsa per il possesso della palla e questo non compromette il gioco e non è pericoloso .

6.2.3.2.1 Non ci sono penalità se il contatto tra bici è ritenuto accidentale.

6.2.3.3 É a discrezione dell'arbitro chiamare una penalità per contatto tra bici per quelle infrazioni che non sono esplicitamente descritte ma dove il contatto tra bici causa un tamponamento o impedisce il ragionevole e libero movimento sul campo.

6.3 Fallo di contatto fisico (Bodily Contact Infractions)

6.3.1 Allungamento (Extension)

6.3.1.1 Un fallo di Allungamento (extensione) si ha quando un giocatore allunga il braccio, il gomito, avambraccio o la mano per entrare in contatto con un altro o lo spinge a contatto già avvenuto.

6.3.1.1.1 Il contatto regolare deve avvenire con la spalla quando si affronta un avversario.

6.3.1.1.2 Un giocatore può infilare il braccio vicino al corpo durante l'inizio o la fine del contatto.

6.3.1.1.3 Un fallo di allungamento (extension) viene chiamato solo quando un giocatore stende il braccio in alto o all'esterno della spalla per entrare in contatto o sganciarsi da un avversario in modo da spingerlo, puntandosi (infilzandolo) o colpendolo.

6.3.2 Caricamento (Charging)

6.3.2.1 Un giocatore che dà inizio al contatto con un avversario ha la responsabilità di affrontarlo "in piedi e alla pari" ("high and even").

6.3.2.1.1 Il contatto con la parte bassa della schiena, i reni o le costole, o il contatto impetuoso da dietro verso un avversario viene assegnato un Fallo di caricamento (Charging penalty).

6.3.3 Trattenuta (Holding)

6.3.3.1 Viene assegnata Una Penalità minore (Minority Penalty) quando un giocatore impedisce fisicamente il movimento di un avversario trattenendogli il mallet, il corpo o la bici.

6.3.4 Calciare (Kicking)

6.3.4.1 Viene chiamata una Penalità Minore quando un giocatore calcia il corpo, l'equipaggiamento di un avversario o la palla.

6.3.5 Contatto di testa (Head Contact)

6.3.5.1 Un fallo di testa si ha quando un giocatore entra in contatto con la testa o il collo di un avversario con qualunque parte del corpo.

6.3.6 Contatto col manubrio (Handlebar Contact)

6.3.6.1 Il contatto col manubrio viene chiamato quando un giocatore entra in contatto con il manubrio di un avversario.

6.3.7 Contatto col braccio sterzante (Steering Arm Contact)

6.3.7.1 Un fallo di contatto con lo sterzo è quando un giocatore inizia il contatto con il braccio sterzante dell'avversario sotto la spalla portando con impeto nella direzione in cui viaggiano.

6.3.8 Evidenza (Flagrance)

6.3.8.1 Un fallo di Evidenza si ha quando un giocatore usa una forza fisica eccessiva o sproporzionata su un avversario che l'arbitro giudica indifeso.

6.3.8.1.1 Il contatto fisico è giudicato eccessivo quando un giocatore interviene nel gioco in modo tale da schiantarsi.

6.3.8.2 Un fallo in flagrante viene chiamato se il giocatore dando inizio al contatto fisico abbandona la tecnica o la strategica applicazione di forza in maniera tale da essere giudicata dall'arbitro spericolata.

6.4 Infrazioni/falli del mallet o della palla (Mallet and Ball Handling Infractions)

6.4.1 Gestione della palla non ammessa (Illegal Ball Handling)

6.4.1.1 Si ha una gestione della palla non ammessa quando la palla è giocata in modo non permesso, come indicato nella sezione 4.

6.4.2 Tagliare (Slashing)

6.4.2.1 Un fallo di slashing viene chiamato quando un giocatore da addosso alla testa del mallet o il corpo con movimenti verso l'alto, verso il basso o di lato, seguendo i seguenti criteri:

- Una risposta sproporzionata a un gioco naturale o in maniera violenta.
- Potenzialmente può causare danno o infortuni.

6.4.2.1.1 Il contatto con il corpo o la bici di un avversario non è un requisito per una penalità di Slashing.

6.4.3 Mazze alte (High Sticking)

6.4.3.1 Un fallo di high sticking si ha quando un giocatore tenta di prendere una palla in aria con il mallet a un'altezza sopra il manubrio dell'avversario più vicino approssimativamente entro i 3m.

6.4.3.1.1 Un giocatore che è situato a una distanza di sicurezza – approssimativamente di 3 metri o più – dall'avversario più vicino può posizionare il mallet in aria , senza agitarlo e deviare la palla a terra direttamente sotto il mallet.

6.4.3.1.2 A un giocatore è permesso di toccare la palla con la mano, con il mallet puntato verso il basso per colpire una palla volante come nel punto 4.7.2.1.

6.4.3.2 Un fallo di mazza alta viene chiamato in tutti i casi di contatto con il corpo di un giocatore al di sopra delle spalle dal mallet di un avversario.

6.4.3.3 Una mazza alta è chiamata se viene alzato uno scoop sopra l'altezza del manubrio di un giocatore o il manubrio di un avversario all'interno di 3 metri approssimativi.

6.4.3.4 Tocco a molla (Windup) o accompagnare la palla associati con il normale movimento per colpire la palla che si estende sopra l'altezza del manubrio dell'avversario, è soggetto al fallo di mazza alta solo se l'arbitri giudica l'oscillazione non sicura o fuori controllo come nelle seguenti situazioni:

- se il colpo richiede la completa rotazione del mallet sopra la testa dei giocatori verso il suolo
- se l'esecuzione o il rovescio si estende sopra il manubrio dell'avversario più vicino.

6.4.4 Interferenza (Jamming)

6.4.4.1 Un fallo di interferenza viene chiamato quando un giocatore causa il tamponamento (dab) o lo schianto posizionando il mallet sotto la ruota anteriore o posteriore dell'avversario.

6.4.4.1.1 Non si assegnano penalità se un giocatore accidentalmente passa sopra il mallet fermamente piantato di un giocatore fermo.

6.4.4.2 Un fallo di jamming viene chiamato quando il mallet di un giocatore viene preso nella bici di un avversario causando il suo dab.

6.4.5 Aggancio (Hooking)

6.4.5.1 Si ha hooking quando un giocatore aggancia il mallet sulla bici o il corpo di un avversario.

6.4.6 Colpo/attacco (Striking)

6.4.6.1 É striking quando un giocatore colpisce il corpo di un avversario con il mallet.

6.4.7 Lancio (Throwing)

6.4.7.1 Un fallo di throwing causa una Penalità Minore quando un giocatore lancia qualunque parte del suo equipaggiamento durante il gioco in modo da non compromettere il gioco.

6.4.7.2 Un Fallo di lancio porta a una Cattiva condotta di un giocatore quando un giocatore lancia qualunque parte della sua attrezzatura durante il gioco e entra in contatto con un altro giocatore, la palla, gli ufficiali o gli spettatori, o causa lo schianto di un giocatore.

6.4.7.2.1 Se un giocatore lancia qualunque parte della sua attrezzatura direttamente davanti alla sua stessa rete per prevenire il tiro di un avversario, il punto viene assegnato alla squadra che ha tirato la palla e il giocatore riceve una Penalità per Cattiva Condotta.

6.4.8 Caduta del Mallet (Mallet Dropping)

6.4.8.1 A un giocatore è permesso di avere un solo mallet in campo in ogni momento.

6.4.8.1.1 Un fallo di mallet caduto è chiamato quando un giocatore ha due mallet nel campo da gioco allo stesso tempo.

6.4.8.1.2 Se il mallet di un giocatore è rotto, questo non può lasciarlo cadere per recuperarne un altro, deve immediatamente rimuovere interamente il mallet dal gioco.

6.4.8.1.3 Se un giocatore lascia cadere il suo mallet durante il corso del gioco, lo deve recuperare e non è permesso usare un mallet di riserva fino a quando l'originale non sia stato rimosso dal campo.

6.4.8.2 Se un giocatore fa cadere il mallet, può continuare a giocare senza.

6.4.8.2.1 Un fallo di mallet dropping viene chiamato se il mallet caduto causa un dab o compromette il gioco in qualunque modo.

6.4.8.2.2 I difensori possono spostare il mallet di un avversario se l'abilità di difendere la porta è impedita.

Sezione 7: Penalità

7.1 Cambio palla (Ball Turnover)

7.1.1 Viene assegnato un cambio palla quando è stato commesso un fallo ma non c'era una potenziale azione da goal o una chiara opportunità è stata portata via dall'infrazione perché è avvenuta in una posizione neutrale.

7.1.2 Il possesso palla viene concesso alla squadra che ha subito fallo e il gioco riprende come in 5.4.

7.2 Penalità Minore (Minor Penalty)

7.2.1 Viene assegnata una penalità minore per un fallo che impedisce una chiara opportunità di fare punto o un vantaggio significativo per la squadra che subisce la scorrettezza, o in caso di una qualunque altra azione come specificata nella sezione 6.

7.2.2 Viene assegnata una Penalità Minore per qualunque comportamento pericoloso non intenzionale o inconsapevole.

7.2.3 Viene assegnata una Penalità Minore per qualunque fallo nell'aria di porta a danni del Possessore di palla come indicato nella sezione 6.

7.2.4 Una Penalità Minore può essere assegnata a causa di una procedura di fallo personale come in 8.5.

7.2.5 Il Possesso è concesso alla squadra che ha subito fallo e il gioco riprende come in 5.4 con un Vantaggio di 30 secondi per il giocatore come indicato in 8.5.

7.2.5.1 Il vantaggio del giocatore termina se la squadra che ne beneficia segna.

7.3 Penalità Maggiore

7.3.1 Una Penalità Maggiore viene attribuita per qualunque azione che l'Arbitro giudichi eccessivamente pericolosa o incauta, o se al giocatore era stata già assegnata una Penalità Minore per lo stesso fallo.

7.3.2 Una Penalità Maggiore può essere assegnata a causa di Una Sanzione per Fallo Personale (Vedi 8.5).

7.3.3 La palla viene assegnata alla squadra che ha subito il fallo e il gioco riprende come indicato in con un Vantaggio al giocatore di 2 minuti.

7.3.3.1 Il vantaggio al giocatore continua per la durata della penalità indipendentemente dalle squadre che segnano.

7.3.3.2 Il vantaggio al giocatore termina se la squadra che ne beneficia segna ma solo se la Penalità Maggiore è dovuta a una Sanzione di fallo personale (vedi 8.6.1.2).

7.4 Cattiva condotta del giocatore (Player Misconduct)

7.4.1 Una penalità di cattiva condotta si ha per un comportamento inappropriato, aggressivo o violento durante la partita o il torneo.

7.4.1.1 Se necessario, l'Arbitro ferma il gioco per porre fine a una lite.

7.4.2 La palla va alla squadra che ha subito fallo e il gioco ricomincia secondo la sezione 5.4 con il Vantaggio al Giocatore che può variare da:

- 5 minuti
- 10 minuti.
- la durata della partita.

7.4.2.1 L'arbitro può consultare il Capo Arbitro per decidere la durata della penalità.

7.4.2.2 Falli precedenti e l'impatto della scorrettezza sull'andamento del gioco determinano la severità della penalità per entrambi i giocatori della squadra.

7.4.3 Se una squadra riceve diverse penalità per Cattiva condotta in una partita, l'Arbitro ferma il gioco immediatamente e la squadra che l'ha causato perde la partita a tavolino.

7.4.3.1 La squadra colpevole è soggetta all'espulsione dal torneo che si basa sulla revisione dagli organizzatori e dal Capo Arbitro (Head Referee).

7.4.3.2 La partita è giudicata persa e il punteggio finale viene determinato come nel punto 3.4.1.4.

7.4.4 Un giocatore che commette una scorrettezza che può essere punita con una Penalità Maggiore come visto in 7.3.1, se ha già ricevuto una Penalità Maggiore diventerà automaticamente una Sanzione di cattiva Condotta.

7.5 Assegnazione del Punteggio (Awarded Score)

7.5.1 Un fallo che impedisce a un giocatore che ha la palla di avvicinarsi alla porta indifesa e che altrimenti avrebbe potuto fare goal, farà assegnare il punto alla squadra che subisce la scorrettezza.

7.5.1.1 Se il fallo che è stato commesso su un giocatore con la palla legittima un Cambio di Palla o una Penalità Minore, la penalità non viene assegnata e la squadra colpevole ricomincia il gioco con il possesso regolarmente (5.4) come se fosse stato segnato un normale goal.

7.5.1.2 Se l'infrazione commessa su un giocatore con la palla giustifica una Penalità Maggiore o una Cattiva Condotta, la squadra colpevole non perde il possesso e si ricomincia come in 5.4, anche se il giocatore che ha commesso fallo inizia il gioco scontando il vantaggio del giocatore.

7.5.2 Un tiro che viene deviato su un mallet caduto o un giocatore che ha fatto Dab o su una rete che si è spostata e diversamente avrebbe attraversato la linea di porta farà assegnare il punto alla squadra che ha tirato.

Sezione 8: Procedure di Penalità (Penalty Procedure)

8.1 Procedura Generale (General Procedure)

8.1.1 L'arbitro deve valutare l'infrazione/scorrettezza e assegnare una Penalità come elencato nella sezione 7.

8.1.1.1 L'arbitro può prendere in considerazione la serie di circostanze nelle quali l'infrazione viene commessa per valutare il fallo.

8.1.2 Qualunque decisione presa dall'arbitro è definitiva.

8.1.2.1 L'arbitro può consultarsi con gli assistenti o i giudici di porta, così come altri strumenti come le registrazioni video, a sua discrezione per determinare la decisione.

8.2 Penalità durante il possesso di palla (Penalties While in Possession)

8.2.1 Un fallo della squadra che ha la palla o del Portatore condurrà all'immediata interruzione del gioco, come visto in 5.3.

8.2.2 Un'infrazione sulla palla libera non porterà all'interruzione del gioco fino a quando la squadra che l'ha commessa non conquista la palla.

8.2.2.1 Se la squadra che subisce il fallo guadagna per prima la palla, viene assegnata una penalità ritardata come indicato in 8.3 e non si ha un'interruzione del gioco.

8.3 Penalità Ritardata (Delayed Penalties)

8.3.1 Un fallo della squadra che non ha il possesso di palla può portare al ritardo di tale penalità che non viene applicata fino a quando non avviene un'interruzione.

8.3.1.1 Durante la Penalità Ritardata, la squadra che ha la palla viene giudicata "in vantaggio".

8.3.1.2 Uno dei seguenti criteri provoca l'interruzione del gioco:

- La squadra in vantaggio segna.
- Il possesso di palla è guadagnato come in 5.1 dalla squadra che ha commesso
- Palla fuori campo
- Un fallo della squadra con la palla.
- Il fallo avviene nella metà campo avversaria e la squadra in vantaggio porta la palla indietro superando la linea difensiva della porta.

- Il fallo avviene nella metà campo avversaria e la palla viene portata oltre la linea di metà campo e riportata indietro nella Linea difensiva della porta dalla squadra in vantaggio.
- La palla viene deviata fuori dall'area di difesa (crease) dalla squadra che deve essere penalizzata dal corpo o dall'equipaggiamento di un difensore all'interno dell'area di porta (crease).

8.3.2 L'arbitro segnala la penalità ritardata come indicato in 3.5.1.3 e annuncia il “vantaggio”.

8.3.2.1 L'arbitro può scegliere di segnalare una penalità ritardata con un suono fatto con un dispositivo - come un campanello – che è distinguibile da un fischio. L'arbitro deve comunicare la scelta a entrambe le squadre prima dell'inizio del gioco.

8.3.3 Non viene assegnato nessuno punto alla squadra che va penalizzata durante una penalità ritardata, ad eccezione di un goal segnato dalla squadra in vantaggio.

8.3.4 Se la squadra in vantaggio segna, il possesso di palla non è riguadagnato dopo l'interruzione del gioco.

8.3.4.1 Un Cambio Palla Ritardato o una Penalità Minore cade e il gioco ricomincia come visto in 5.4.

8.3.4.2 Una penalità maggiore ritardata o una Condotta Scorretta porterà a ricominciare il gioco come in 5.4 con un Vantaggio al giocatore per la squadra che ha subito fallo come per 8.5.

8.3.5 Se la squadra che va penalizzata successivamente commette fallo sull'avversario mentre è attiva una Penalità Ritardata ma la squadra in vantaggio mantiene il possesso, la penalità ritardata continua e la penalità aumenta di gravità di un grado dal Cambio Palla a una Penalità Minore o da Una Minore a una Maggiore ma non supera una Penalità maggiore.

8.3.5.1 Solo una Minore o Maggiore penalità viene assegnata per falli multipli su una squadra e viene scontata dal giocatore che ha commesso il fallo più grave. Questo giocatore sconta la penalità quando riprende il gioco.

8.3.5.2 Una cattiva condotta può essere attribuita separatamente in aggiunta a una Minore o a una Maggiore penalità e il gioco riprende con un vantaggio di 3 contro 1 come indicato in 8.5.

8.3.6 Un fallo della squadra in vantaggio porterà a chiamare una penalità simultanea e all'interruzione del gioco.

8.4 Penalità Simultanee (Coincidental Penalties)

8.4.1 Le penalità Simultanee sono penalità assegnate a un membro di ogni squadra.

8.4.2 Le penalità simultanee causano l'interruzione del gioco e ricomincia con il Joust (contesa della palla) come in 5.4

8.4.2.1 Le penalità simultanee che possono essere assegnate come Minore, Maggiore o Cattiva Condotta porterà a una situazione 2 su 2 per la durata prevista delle penalità attribuire indipendentemente dai punti segnati durante la situazione.

8.4.2.1.1 I giocatori riprendono a giocare contemporaneamente alla fine della Minore o Maggiore Penalità simultanea battono (Tap-in) nell'area designata prima di rientrare nel gioco. Non si hanno interruzioni del gioco.

8.5 Vantaggio del Giocatore (Player Advantage)

8.5.1 Un giocatore al quale viene attribuita una penalità Maggiore o Minore o una cattiva condotta viene espulso dal gioco per la durata della penalità.

8.5.1.1 In caso di Penalità Minori, l'arbitro può chiedere al giocatore di restare nell'area di Tap in vicino all'arbitro per la durata della penalità.

8.5.1.1.1 Il giocatore in fallo non deve interferire nel gioco mentre sta pagando la penalità.

8.5.2 Il gioco riprende come in 5.4 con una situazione 3 su 2 che viene chiamata "Giocatore di Vantaggio" (Player Advantage).

8.5.3 Il giocatore falloso può rientrare quando l'Assistente di Gioco indica che può essere reintegrato in partita.

8.5.3.1 l'Assistente di Gioco (Game Assistant) fa il countdown da 5 secondi a 0 e stende un braccio verso la porta dove il giocatore può rientrare.

8.5.3.2 Quando un giocatore rientra non è richiesto di fare tap-in e sono considerati attivi nel gioco dal momento che passano la soglia del campo.

8.5.3.3 Un giocatore deve usare la porta sul suo lato del campo per rientrare in partita.

8.5.4 Tutte le interruzioni di gioco fermano il timer del Vantaggio del Giocatore.

8.5.5 Se la squadra da penalizzare viene assegnata una ulteriore penalità Minore Maggiore durante il Vantaggio del Giocatore, la durata si estende da 30 secondi a 2 minuti a seconda della gravità della penalità più recente.

8.5.5.1 Il giocatore che ha commesso la penalità più grave resta fuori dal campo per la durata del Vantaggio del Giocatore a discrezione dell'Arbitro.

8.5.6 Formato a squadra (Squad format)

8.5.6.1 La squadra punita può rimpiazzare i 2 giocatori attivi nel campo prima e durante il vantaggio del Giocatore da qualunque membro della squadra escludendo il giocatore che ha commesso il fallo.

8.5.6.2 un running game clock non influisce sul timer del Vantaggio del giocatore.

8.6 Falli Personali (Personal Fouls)

8.6.1 3v3 Format

8.6.1.1 Un giocatore che commette il terzo fallo farà automaticamente aumentare il grado di penalità, senza andare oltre la Maggiore Penalità .

8.6.1.2 Un giocatore che commette la quarta infrazione porterà a una Maggiore Penalità.

8.6.1.2.1 Il giocatore di vantaggio termina quando la squadra in vantaggio segna se l'infrazione che normalmente verrebbe assegnata è minore di una Penalità Maggiore.

8.6.1.3 Un giocatore che commette il quinto o ulteriore si tradurrà in una Penalità Maggiore.

8.6.2 Squad Format

8.6.2.1 Un giocatore che commette il suo terzo fallo sarà automaticamente rimpiazzato da un altro disponibile nella squadra almeno fino al successivo interruzione di gioco.

8.6.2.1.1 Un giocatore a cui viene assegnata una Minore, Maggiore o Penalità di Cattiva Condotta si tradurrà in un Giocatore di Vantaggio per la durata come per 8.5 .

8.6.2.2 Un giocatore che commette la quarta infrazione sarà automaticamente aumentata la penalità da assegnare di un grado di severità, non superiore a una Penalità Maggiore.

8.6.2.3 Un giocatore che commette il quinto fallo gli verrà automaticamente aumentata la penalità di due gradi di severità, senza superare una Maggiore Penalità.

8.6.2.3.1 Un giocatore di Vantaggio (Player Advantage) termina quando la squadra in vantaggio segna se l'infrazione che sarebbe stata normalmente assegnata è minore di una Penalità Maggiore.

8.6.2.4 Un giocatore che commette la sesta o ulteriore penalità sarà automaticamente aumentata a una Maggiore Penalità.